

Postać detektywa: Joe Garcia. Przeszło trzydziestoletni imigrant włoskiego pochodzenia. Rosły gość nie rozstający się z prochowcem i swoimi najlepszymi przyjaciółmi, którymi są: chromowany colt i paczka mocnych papierosów. Od wielu lat pracuje jako prywatny detektyw. Niejedno już widział i nieraz dostał po mordzie. Zawsze jednak udawało mu się wyjść cało z opresji.

Swoją pracę traktuje poważnie. Zawsze stara się zakończyć robotę, o ile obiecano mu odpowiednie pieniądze. Zdarzyło mu się zabić człowieka, ale zawsze był to bydlak najgorszego formatu, a on czynił to w samoobronie. Jeżeli podobna sytuacja miała by się powtórzyć, Joe raczej nie zawahałby się.

Lata poniewierki wdały się jednak Joe'mu we znaki. Zbyt mało snu, zbyt dużo papierosów, whisky i stresu. Jego blade oblicze z mocno podkrążonymi oczyma zdaje się samo mówić za siebie. Pojawiły się nawracające bóle w klatce piersiowej. Lekarz zalecił wypoczynek. Joe zamierza odpocząć, ale najpierw musi załatwić jeszcze jedną sprawę, która powinna ustawić go na dłuższy czas. A później pomyśli. Może jakaś kobieta, może jakaś rodzina...

Koleś pojawił się w jego biurze miesiąc temu. Wysoki czarnoskóry mężczyzna, w dobrze skrojonej marynarce. Joe nie miał nic przeciwko czarnuchom o ile płacili jak trzeba. Pan Smith, bo tak się przedstawił, zaoferował mu 5000\$ za odnalezienie mordercy jego szesnastoletniej córki. Głośna sprawa. Pisali w gazetach. Policja okazała się bezsilna, a zrozpaczony ojciec nie chciał dłużej czekać na sprawiedliwość. Joe wziął robotę. Dostał zaliczkę, 1000\$.

W dokumentach dostarczonych mu przez zaprzyjaźnionego gliniarza, znalazł jedynie wzmiankę o białym mężczyźnie, którego widziano w okolicy miejsca zbrodni. Poza tym żadnych śladów. Dziewczyna wyszła na spacer, a następnego dnia znaleziono ją na wysypisku śmieci. Przyczyną śmierci był postrzał. Kula, kaliber 45, utkwiała w samym sercu i wskazywała na niewielką odległość napastnika. Poza tym gwałt. Nie potrafiono jednak stwierdzić przed, czy po śmierci dziewczyny. Jednym słowem paskudna sprawa.

Przez tydzień Joe szukał punktu zaczepienia przemierzając najbardziej paskudne zakamarki San Francisco. Gadał z największymi mętami. Okazało się, że to nie pierwsza czarnoskóra dziewczyna, która zginęła w podobny sposób. Policja wiedziała o jeszcze dwóch podobnych wypadkach, ale tuszowała sprawę. Bała się rozgłosu.

Trzy dni temu zadzwonił do Joe'go zaprzyjaźniony policjant, twierdząc, że ma świadka, który widział zabójcę. Umówili się na spotkanie w trójkę. Gdy jednak Joe dotarł na miejsce, zastał tylko trupy. Dwa strzały z niewielkiej odległości. Musiał uciekać. Policja posądziła go o morderstwa. Grunt zaczął się palić pod nogami Joe'go. Teraz nie chodziło już tylko o kasę, ale i o życie. Sytuacja wydawała się być beznadziejna, wtedy jednak pojawiła się ona.

Najpierw poczuł jej zapach. Chwilę później pojawiła się w drzwiach jego biura, podczas gdy Joe nacierając całym ciałem, usiłował zatrzaskać swoją wypakowaną po brzegi walizkę. Przedstawiła się jako Evit. Nosila eleganckie ubrania i mówiła z francuskim akcentem. Rodzaj kobiety dla której faceci robią różne złe rzeczy. Stwierdziła, że wie, gdzie Joe będzie mógł znaleźć zabójcę. Wręczyła mu zwitek papieru z adresem jakiegoś hotelu w okolicach Las Vegas. Jediną jej odpowiedzią na pytania detektywa był uśmiech. Stwierdziła tylko, że ma swoje powody, pomoże mu, a później pozwoli mu spłacić dług wdzięczności.

Joe opuścił San Francisco. Ruszył swym starym foldem „Studebakerem” na wschód. Dwa dni później minął Indian Springs, by wieczorem z odległości mili dostrzec zimny blask neonów zwiastujących miejsce docelowe jego podróży. Hotel Biały Tron.

Ekwipunek detektywa : Notatnik, długopis, kilka papierosów w papierošnicy, skórzane rękawiczki, rewolwer czterdziestka piątka, kabura do niego i 13 naboŃ. Prochowiec, kapelus, zapalniczka, zegarek. Walizka a w niej ubrania na zmianę, maszynka do golenia i woda kolońska. Joe ma przy sobie 400\$.

Współczynniki :Spostrzegawczość 7 (pb 1),Żywotność 7,Zwinność 6 (pb 2),Odwaga 7, Wykształcenie 4.





Postać księdza : Paul Ellwood. Biały mężczyzna po pięćdziesiątce i niewielkiego wzrostu, który z powodzeniem rekompensuje sobie słusznych rozmiarów brzuchem. Na nosie dźwiga grube oprawki okularów, bez których nie widzi dalej niż na pięć kroków. Przez ostatnie dwadzieścia pięć lat, pełnił ciężką kapłańską posługę, w zapomnianych przez wszystkich, parafiach południowej Nevady. Patrząc w jego oczy wyczytać można, że z pewnością praca ta nie należała do najłatwiejszych. Zgarbiona sylwetka zdaje się ugiąć pod jakimś niewidocznym ciężarem. Dłonie księdza coraz rzadziej sięgają po różaniec, a coraz częściej po kieliszek brandy.

Paul był świadkiem wielkiej ilości zła. Z pewnego siebie i ufającego Bogu młodzieńca, który uważał że można zmienić świat na lepsze samą modlitwą, przeobraził się w zgorzkniałego mężczyznę, który coraz bardziej powątpiewa nie tylko w moc modlitwy, ale i słusność wyboru którego dokonał dwadzieścia pięć lat temu.

Kilka dni temu, Paul Ellwood skończywszy niedzielne nabożeństwo jak zwykle spowiadał wiernych. Do konfesjonału weszła młoda kobieta. Podczas spowiedzi suchym, martwym głosem wyznała, że udusiła, a następnie utopiła w pobliskiej rzece swoje nowonarodzone dziecko. Poprosiła o rozgrzeszenie.

Tłumaczyła że ma już czwórkę i nie była by w stanie wykarmić kolejnego... Olbrzymi ciężar zawisł nad nim chcąc opaść na jego ramiona. Pastor nie przyjął ciężaru. Odmówił rozgrzeszenia. Tego samego dnia złamał tajemnicę spowiedzi i zadzwonił na policję. Zbyt długo już czekał na boskie miłosierdzie.

Jego czyn nie spodobał się hierarchom kościelnym. Biskup zasugerował by trochę odpoczął. Tego dnia zawsze spokojny ksiądz Paul Ellwood po raz pierwszy w życiu wybuchł. Obrzucił przełożonych obelgami. W amoku przewrócił brązowy krzyż, stojący na wielkim biskupim biurku w stylu rokoka, a przywiezionym z samego Houston. Wyszedł tak jak stał. W głowie kotłowała mu się tylko jedna myśl. Znaleźć się jak najdalej od tego zawzzonego miasta. Opuścić Las Vegas i nigdy więcej tu nie wrócić.

Paul Ellwood siedł przed siebie. Siedział długo. Gdy opuściła go wściekłość, wokół panowała już noc, a światła miasta błyszczały z oddali. Znajdował się na pustyni. Pastor na swoje szczęście dostrzegł na horyzoncie jakieś zabudowania, które po zbliżeniu okazały się być Hotelem. Zimny blask neonów zdradził pastorowi nazwę. Hotel Biały Tron.

Ekwipunek księdza : Pismo święte, medalion z wizerunkiem Matki Boskiej, różaniec, czarne ubranie, koloratka, płaszcz, okulary, 30\$ w kieszeni spodni. (*Uwaga, Mistrz gry powinien postarać się o egzemplarz pisma św.*)

Współczynniki : Spostrzegawczość 5, Żywotność 6, Zwinność 4, Odwaga 5 (pb 2), Wykształcenie 6 (pb 1).



Postać pani doktor : Marie Messner to absolwentka nauk przyrodniczych Uniwersytetu w Berlinie. Mimo dobrej znajomości angielskiego wyróżnia ją j twardy niemiecki akcent. Wywodzi się z dobrej arystokratycznej rodziny i jest wycieczona jak wszyscy diabli. Do stanów przybyła w ostatnich dniach wojny, wraz z grupą niemieckich naukowców szukających schronienia przed Rosjanami, w zamian za oddanie swych intelektów, na usługi wolnego świata. Marie należała do tych, którym się udało.

Publicznie korzysta z przybranego imienia Alice Williams. Jest pracoholiczką. Obecnie kontynuuje swoje badania, zapoczątkowane jeszcze w czterdziestym trzecim, dotyczące udoskonalonych antybiotyków. Trzecia Rzesza swego czasu bardzo doceniała wagę jej badań. Umożliwiła jej nawet przeprowadzenie kilku eksperymentów na więźniach z obozu koncentracyjnego. Cóż, przysięga Hipokratesa każe pomagać chorym. Marie jednak jest kobietą racjonalną. Możliwość przeprowadzenia kilku eksperymentów mogła popchnąć jej badania całe lata do przodu, a w konsekwencji uratować wielokrotnie więcej osób, niż ucierpieć miałyby w jej badaniach. Z oporami, ale przystała na propozycję. Wokół toczyła się wojna, parę osób w tą czy w tamtą nie robiło różnicy. Przeprowadziła tylko kilka eksperymentów. Wybrała tych, którzy i tak nie dali by rady przeżyć obozu. Tak, jak przewidywała, pozwoliło jej to

przewyciężyć kluczowe przeszkody. Tamci więźniowie zmarli, ale dzięki nim teraz jej projekt jest na ukończeniu. W ciągu roku lek zostanie wprowadzony na rynek i uratuje tysiące istnień ludzkich.

Pani doktor nie zapomniła jednak o cenie, którą musiała zapłacić. Po dziś dzień czuje niesmak, z powodu tego co uczyniła. Mięwa koszmarnie sny, w których osoby z numerami zamiast twarzy ścigają ją wśród ruin zburzonego Berlina. Czasu jednak nie można odwrócić. Co z tego że żałuje...

Kilka dni temu zadzwoniła do niej kobieta. Nie przedstawiła się. Wymieniła tylko kilka numerów. Numerów które Marie świetnie pamiętała, gdyż wielokrotnie widziała je we śnie, numerów wytatuowanych na rękach... Nie powiedziała czego chce. Podała tylko adres. Marie wiedziała, że nie jest mądrze jechać w takie miejsca jak te. Musiała jednak dowiedzieć się kim była ta kobieta i jak ją znalazła. Ktoś z dawnego gestapo, a może krewna jednego z więźniów? Chce zemsty, a może pieniędzy w zamian za milczenie? Takie informacje mogłyby zniszczyć jej karierę w tym kraju, a może i kosztować więzienie. Jedynym jednak sposobem, aby się o tym przekonać, było sprawdzenie podanego adresu.

Alice Williams dotarła do Hotelu Biały Tron późnym piątkowym wieczorem. Ubrana w ciemny żakiet, ćmiąc papierosa wsadzonego w długą firkę.

Ekwipunek pani doktor :Żakiet, naszyjnik pereł, płaszcz z sobolowym szalem, firkę do papierosów, perfumy, szminka, lusterko, buty na niskim obcasie, torebkę, złoty zegarek, 170\$. Torbę lekarską, w której mieści się stetoskop, bandaż, strzykawka, woda utleniona, aspiryna, tabletki uspokajające, igła i nici chirurgiczne, eter, środki przeciwbólowe, antybiotyki, gumowe rękawiczki, morfina itp.

Współczynniki : Spostrzegawczość 6 (pb 1), Żywotność 5, Zwinność 4, Odwaga 5, Wykształcenie 7 (pb 2).

Mechanika

W przypadku tej przygody równie dobrze można wykorzystać dowolną mechanikę znaną graczom i Mistrzowi Gry. Jej adaptacja nie powinna powodować większych trudności, byle by tylko współczynniki odzwierciedlały różnice pomiędzy współczynnikami bohaterów. Należy również pamiętać, że scenariusz kładzie nacisk na odgrywanie postaci i na myślenie, a nie na rzuty kością, dlatego zdrowy rozsądek Mistrza Gry ma pierwszeństwo przed mechaniką.

Poniżej znajdziecie prowizoryczną mechanikę, wystarczającą do rozegrania przygody.

Postacie charakteryzuje pięć współczynników:

Spostrzegawczość – określającą czułość zmysłów i umiejętność dostrzegania szczegółów, choć niekoniecznie właściwą ich interpretację.

Żywotność – określającą siły vitalne organizmu. Zredukowanie **Żywotności** do jednego oznacza utratę przytomności i wymaganie przez postać pomocy medycznej, lub śmierć w niedługim czasie po otrzymaniu obrażeń. Określa również kondycję.

Zwinność – jest miarą koordynacji, wyczucia równowagi, walki wręcz i wszelkich działań motorycznych, również strzelania.

Odwaga – określa odporność na stres i umiejętność podejmowania ryzyka. W sytuacjach mogących budzić grozę, zdany test **Odwagi** chroni postać przed ucieczką.

Wykształcenie – wyznacza wiedzę posiadaną przez postać. W określonych sytuacjach zdany test **Wykształcenia** będzie pozwalał na uzyskanie wskazówek od Mistrza Gry.

W mechanice wykorzystuje się tylko jedną kość dziesięciościenną **K10** i jedną sześćościenną **K6**. Podczas zwykłego testu współczynników korzystamy z kości **K10**. musi wypaść na niej mniejsza, lub równa ilość oczek testowanemu współczynnikowi. Oznacza to w takim przypadku sukces. Wynik 1 zawsze oznacza nadzwyczajny sukces i zasługuje od Mistrza Gry na wyjątkowo przychylne zinterpretowanie wobec danego gracza. (Przykład: Postać z odległości dwudziestu kroków trafi przeciwnika między oczy.) Wynik 10 oznacza nadzwyczajny pech i wymaga od Mistrza Gry wyjątkowej nieprzychylności w interpretacji testowanej sytuacji. (Przykład : Postać zamiast postrzelić napastnika przedziurawi sobie nogę.)

Poza tym każdej postaci przypada kilka punktów bonusowych. Oznaczone są skrótem **pb** i przypisane danemu współczynnikowi. Przed wykonaniem testu postać może zadeklarować, że z nich korzysta. W takim przypadku musi powiedzieć z ilu. Podczas testu współczynnika odejmuje się zadeklarowaną ilość **pb** od wyniku na kości. W ten sposób łatwo osiągnąć wynik 1, lub nawet ujemny, który równoznaczny jest z nadzwyczajnym sukcesem. **pb są jednorazowego użytku!**

Wszystko inne pozostawiam zdrowemu rozsądkowi. Wiadomo przecież, że jak ktoś wyskoczy z drugiego piętra, to coś sobie połamie bez względu na **Żywotność** czy **Zwinność**. Nawet największy ciamajda potrafi trafić przeciwnika z pistoletu, o ile udało mu się go zaskoczyć z odpowiednio małej odległości... Liczy się dobry opis. Dla wszystkich sytuacji wymykających się współczynników, lub związanych ze zwykłym losem, zalecam improwizowanie testów. Określaj prawdopodobieństwo powodzenia zaokrąglając je do 10%, a następnie testuj z wykorzystaniem kości dziesięciościennej dla której jeden równa się 10%.

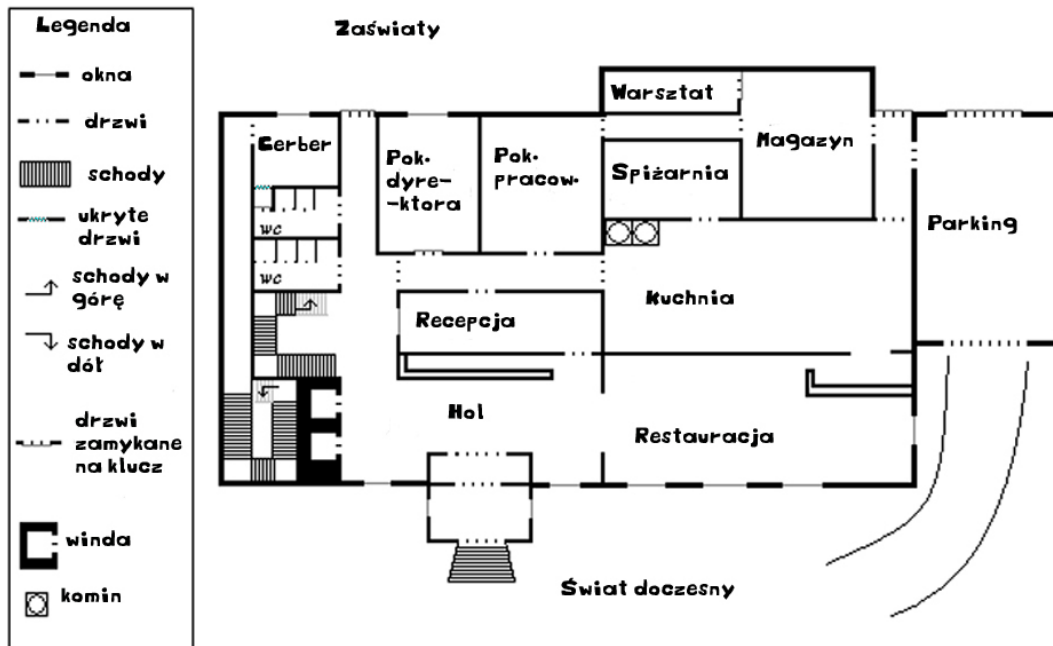
Odnosnie walki, to scenariusz nie przewiduje większych potyczek. Jeżeli jednak komuś przyjdzie do głowy strzelać, dźgać nożem, lub ewentualnie zdzielić kogoś gazrurką, proponuję następujący sposób obliczania obrażeń przy wykorzystaniu kości **K6**. Cios pięścią –K2 Ży. Tępe narzędzie –K3 Ży. Nóż –K4 Ży. Broń palna – K6 Ży. Wynik 1 w teście **Zw** zawsze będzie oznaczał podwojenie obrażeń u przeciwnika.

Plan hotelu dla Mistrza Gry

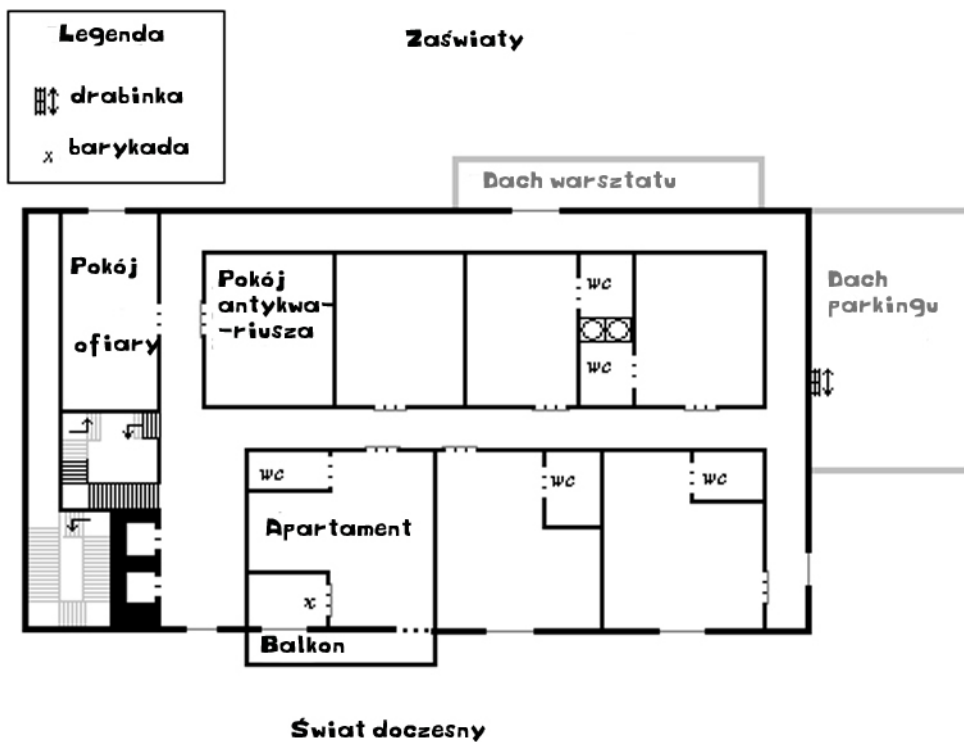
Piwnica



Parter

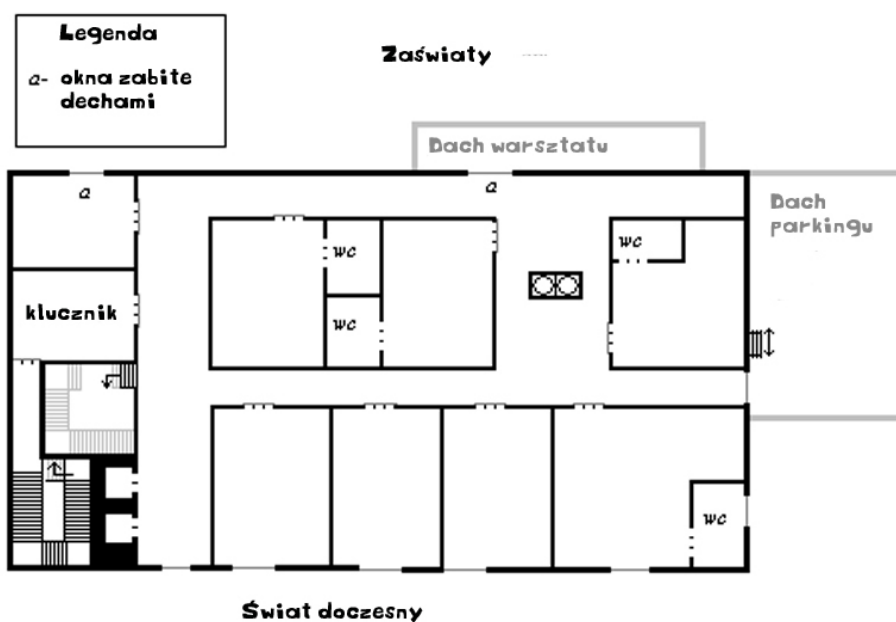


Piętro pierwsze

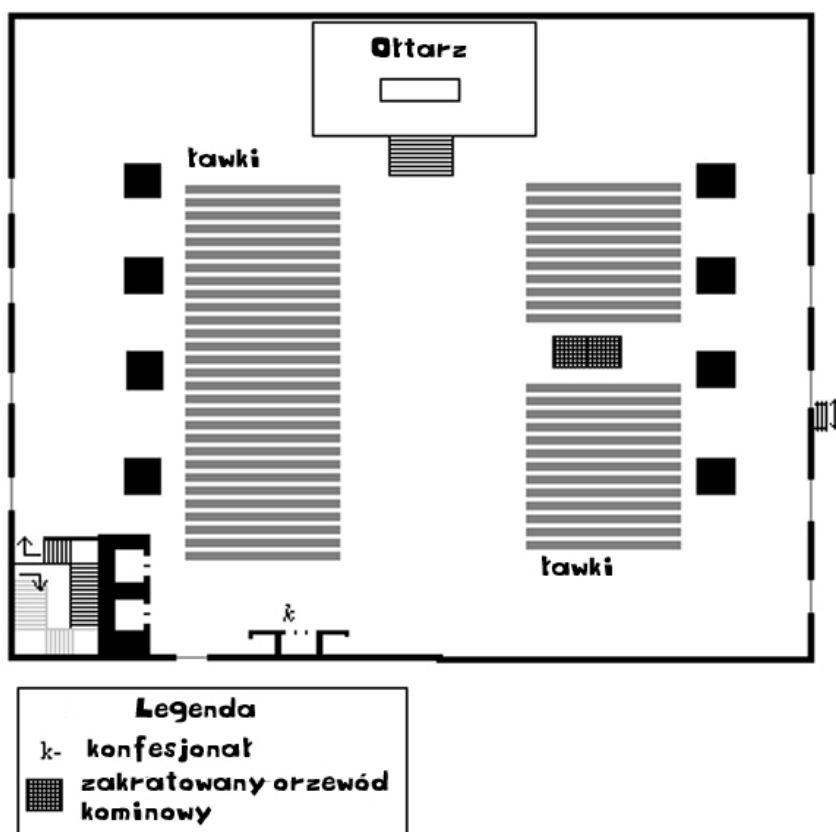


Plan hotelu dla Mistrza Gry

Piętro drugie

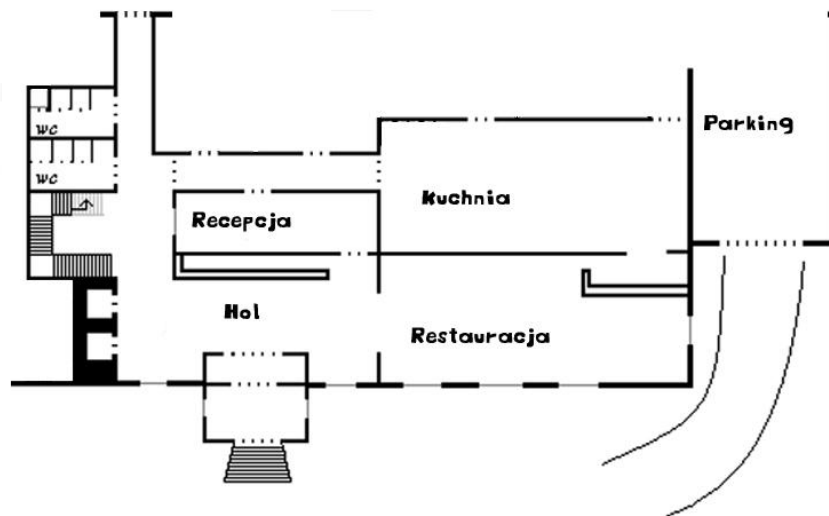
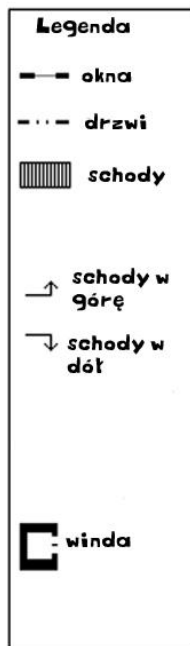


Piętro trzecie

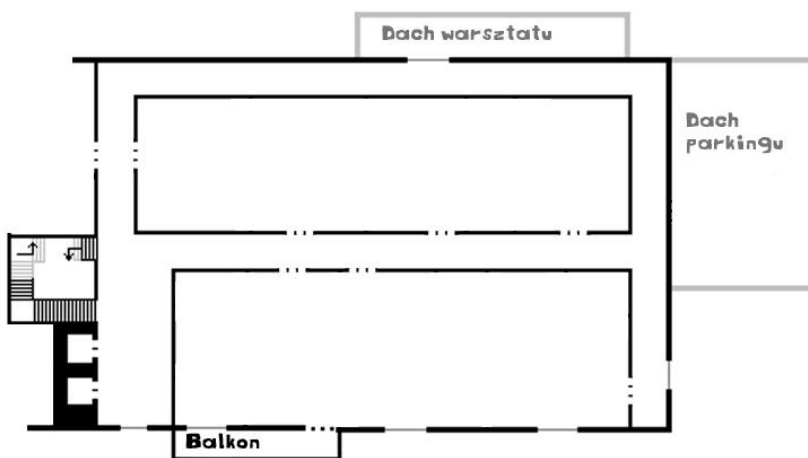


Plan Hotelu dla Graczy

Parter



Piętro pierwsze



Piętro drugie

